



[www.traditionalgardengames.co.uk](http://www.traditionalgardengames.co.uk)

**FR**

## INSTRUCTIONS POUR LA MARELLE DE JARDIN

Pour 1 à 4 joueurs

1. Le premier joueur lance le palet au premier carré. Il faut sauter par-dessus ce carré et sauter à cloche-pied par des autres carrés, jusqu'au dixième où il faut se tourner et revenir au point de départ, après avoir ramassé le palet au premier carré.
2. Le joueur ne doit pas sauter sur une ligne ou dans le carré qui contient le palet, et aussi le palet ne doit pas atterrir sur une ligne. Dans ce cas-la, le joueur recommencera son tour au point de départ
3. Ensuite le joueur continue de lancer le palet aux carrés suivants.
4. Le joueur perd son tour s'il ne réussit pas à lancer son palet dans le carré désigné et s'il saute sur une ligne ou dans le carré qui contient le palet
5. Le joueur a le droit de poser les deux pieds dans le carré numéro dix, ou bien dans les carrés côtés à côtés, avec un pied dans chacun carré vide.
6. Les joueurs peuvent consentir à garder le palet dans un carré si un des joueurs a fait un mauvais lancer ou s'il a marché sur une ligne.
7. Le premier joueur qui termine la course est le gagnant.